



**El diseño de experiencia como herramienta para el redescubrimiento y desarrollo de
habilidades en las terapias ocupacionales de la Fundación Hombre Vencedor**

Laura Manuela Pontón Toro

Diciembre 2018

Angélica Quinche

Diego Gutiérrez

Universidad Piloto de Colombia

Facultad Arquitectura y Artes

Diseño Gráfico

Contenido

1. Introducción.....	4
2. Delimitación Temática	5
2.1. Análisis Observacional:.....	8
2.2. Identificación de las posibles relaciones entre público objetivo, actores y factores:	12
2.3. Lectura de contexto en el cual se describe el marco social, cultural e histórico en el que se inscribe el proyecto:	13
2.4. Identificación de situación a transformar o intervenir:.....	15
3. Planteamiento del problema/oportunidad	15
3.1. Formulación del problema/oportunidad de diseño:	15
3.2. Pregunta de investigación:	16
3.3. Definición de variables o categorías involucradas en la situación a transformar o intervenir:.....	16
4. Objetivos	16
4.1. Objetivo General:	16
4.2. Objetivos Específicos:.....	17
5. Justificación	17
5.1. Aportes del proyecto desde las perspectivas social, ambiental y disciplinas asociadas al proyecto:.....	17
5.2. Pertinencia disciplinar del diseño:.....	18
6. Marco referencial	19
6.1. Estado del arte del diseño en relación a la situación a transformar o intervenir: Contemplado como los antecedentes del tema y su desarrollo:.....	19
6.2. Mapas conceptuales y redes de conceptos:	23
6.3. Referentes teóricos y proyectuales que alimentan el proyecto:.....	24
6.4. Desarrollo teórico de las categorías a indagar:.....	25
7. Diseño metodológico conceptual preliminar	27
7.1. Fases de desarrollo metodológico:	27
7.2. Instrumentos a aplicar en la recolección de la información	29
7.3. Tabulación de información:.....	29
7.4. Categorías a aplicar en la síntesis o interpretación de la información:	31
7.5. Concepto Transversal:.....	32
7.6. Estrategia de diseño:.....	34
8. Propuesta de diseño.....	35
8.1. Función Formal:	35
8.2. Función Simbólica:	37
8.3. Función Pragmática:.....	40

<u>9.</u> Conclusiones	43
<u>10.</u> Referencias.....	43
<u>11.</u> Anexos	46

Tabla de imágenes

Imagen 1. Unamo Design. Tomada de unamodesign.com	20
Imagen 2. Arte y callejero. Tomado de pinterest.es	21
Imagen 3. Big bang Oriental Palace. Tomada de: elniversal.com.mx	22
Imagen 4. Obra de teatro "Esperando Godot". Tomada de: elniversal.com.mx	22
Imagen 5. Concepto Transversal	32
Imagen 6. Réticula logotipo.....	35
Imagen 7. Tipografía Open Sans	36
Imagen 8. Tipografía Barokah	36
Imagen 9. Paleta de color.....	37
Imagen 10. Logotipo Crehabidad	38
Imagen 11. Inteligencias Múltiples.....	40
Imagen 12. Storyboard.....	41

Tabla de mapas mentales

Mapa mental 1. Delimitación temática	23
Mapa mental 2. Delimitación temática corregido	23
Mapa mental 3. Mapa mental proyecto.....	24

Introducción

En el siguiente documento se expondrá, de forma detallada todo el proceso que se llevó a cabo en el desarrollo del proyecto de grado. Aquí se detallará todo el proceso investigativo necesario para el proyecto relacionado con conceptos principales como adicción y los tratamientos existentes, sustancias psicoactivas, terapia ocupacional y su función para el tratamiento de adicciones.

También se dará a conocer todo el análisis observacional que se hizo para poder detectar la situación a intervenir desde el diseño, dentro de la Fundación Hombre Vencedor, que sirviera como aporte para ayudar a los residentes de este lugar en su lucha por vivir una vida libre de drogas. Además, se expondrá cómo el diseño de experiencia sirve como campo desde el cual se puede dar solución al problema encontrado pues permite crear experiencias significativas que sirvan de incentivo para desarrollar nuevas habilidades en los pacientes y así combatir su adicción.

Finalmente se mostrará la solución final a la que se llegó basado en toda la investigación realizada y en los hallazgos encontrados en el trabajo con el público objetivo y el prototipado y testeo del producto desarrollado.

1. Delimitación Temática

La adicción es definida como una enfermedad crónica que se caracteriza por la búsqueda y el consumo compulsivo e incontrolable de sustancias psicoactivas a pesar de las consecuencias negativas que acarrea y los cambios que provoca en el cerebro, que pueden llegar a ser duraderos (National Institute on Drug Abuse NIH, 2018). Es una enfermedad que puede presentar recaídas las cuales ocurren cuando se vuelve a consumir estas sustancias luego de haber intentado dejarlas.

La dependencia producida por el consumo de drogas puede ser de dos clases (Aciprensa, s.f.):

- Dependencia física: El organismo necesita las drogas a tal punto que, al interrumpir su consumo, se producen trastornos fisiológicos fuertes conocidos como *Síndrome de abstinencia*.
- Dependencia psicológica: Es el estado de dependencia o euforia que se genera al consumir drogas y que conlleva a la búsqueda de más consumo de estas para evitar el malestar u obtener placer. Es una necesidad incontrolable por consumir hasta el punto de producir un desplome emocional cuando no se hace.

Las causas de la adicción a sustancias psicoactivas son variadas y no aparecen espontáneamente. Por el contrario, es la respuesta a una serie de situaciones que predisponen a ella (Salvador, s.f.). Actualmente se estipulan tres tipos de adicciones:

- A sustancias psicoactivas: Se define como las "sustancias químicas (drogas o psicofármacos) de origen natural o sintético que afectan a las funciones del sistema nervioso central" (Corbin, 2017). En la Fundación Hombre Vencedor trabaja, en la gran mayoría de casos, en el tratamiento de este tipo de adicción.

- Alcoholismo
- Comportamientos

Existen diversos tratamientos para la adicción a las drogas. Se define tratamiento como una o más intervenciones para tratar problemas causados por el abuso de drogas para aumentar el desempeño personal y social. Según el Comité de Expertos de la OMS en Farmacodependencia, este término se aplica:

Al proceso que comienza cuando los usuarios de sustancias psicoactivas entran en contacto con un proveedor de servicios de salud o de otro servicio comunitario y puede continuar a través de una sucesión de intervenciones concretas hasta alcanzar el nivel de salud y bienestar más alto posible” (Naciones Unidas, oficina contra la droga y el delito, 2003).

Para el caso de las adicciones, el tratamiento utilizado es la terapia conductual, que se define como aquella que se centra en el comportamiento humano y pretenden erradicar los actos no deseados o la mala adaptación. Su premisa principal es que la conducta puede ser aprendida y modificada con el objetivo de ayudar al paciente a aprender comportamientos nuevos positivos que reduzcan o eliminen el problema (Guerri, s.f.)

Las terapias conductuales ayudan a los pacientes a modificar su actitud y comportamiento frente al uso de sustancias, aumentar sus aptitudes para llevar una vida sana o continuar con otras formas de tratamiento. Hay dos tipos de tratamientos conductuales (National Institute on Drug Abuse NIH, 2018)

- **Tratamiento conductual ambulatorio:** Incluye una variedad de programas para pacientes que visitan un consejero especialista en salud conductual de forma regular. Cuenta, en su mayoría, con orientación individual o grupal sobre las drogas.

- **Tratamiento con internación o residencial:** Es especial para personas con un trastorno grave y recurrente. Estos establecimientos ofrecen atención las 24 horas del día e incluyen alojamiento y atención médica. Generalmente los lugares que ofrecen este tipo de tratamiento buscan enseñar a los pacientes a llevar una vida sin drogas ni actividad delictiva una vez finalizado el programa. Algunos tipos de este tratamiento son: (National Institute on Drug Abuse NIH, 2018)
 - **Comunidades terapéuticas:** Son programas estructurados donde los pacientes permanecen recluidos en residencias por un periodo de seis a doce meses, dependiendo del periodo de tratamiento. Nació en Inglaterra como una necesidad de transformar el hospital psiquiátrico en una comunidad donde participaran, de forma activa, los pacientes en su proceso de recuperación. De acuerdo con Ottemberg en 1993, una comunidad terapéutica es

Un ámbito libre de drogas en el que personas con problemas de adicción y otros problemas viven juntos de una manera organizada y estructurada con el fin de promover el cambio y de hacer posible una vida libre de drogas en la sociedad real. La comunidad terapéutica forma una micro sociedad en la cual, los residentes y el equipo, en el rol de facilitadores, asumen diferentes roles y se apegan a reglas claras, diseñadas para promover el proceso de transición de los residentes. (Universidad Internacional de Valencia, 2018)

El objetivo de estas comunidades es abordar de forma intensiva los problemas de adicción o de otro tipo con actividades psicoterapéuticas, ocupacionales,

socioeducativas y médico-sanitarias. Esta es la metodología que se emplea para las adicciones en la Fundación Hombre Vencedor.

- **Tratamiento residencial a corto plazo**
- **Alojamientos de rehabilitación**

1.1. Análisis Observacional:

En Bogotá existen diversas entidades que se encargan del tratamiento y rehabilitación de las personas con adicción a sustancias psicoactivas. Una de ellas es la Fundación Hombre Vencedor, una comunidad terapéutica que trata problemas de drogadicción (principalmente), alcoholismo y de comportamiento. Está ubicada en la localidad de Engativá, en el barrio Bonanza. Esta fundación trabaja bajo la modalidad de tratamiento residencial (casa-hogar), implementando un “sistema de presión artificialmente provocado para que el residente active su patología frente a sus pares, quienes le servirán de espejo de la consecuencia social de sus actos” (Fundación Hombre Vencedor, 2018), esto con el fin de enseñar a los pacientes a adquirir responsabilidades al tomar roles dentro de una comunidad y poner al servicio de la misma las capacidades y habilidades que posee. Trabajan los valores de humildad y servicio, comprensión, ética, calidad humana, creatividad, responsabilidad y honestidad dentro del tratamiento para ayudar a los pacientes a superar su adicción a las drogas (este proyecto se enfatizará en el trabajo de la creatividad). Esta Fundación brinda un tratamiento sistemático dividido en cuatro fases:

- 1. Adaptación:** Es la fase de negación e ingobernabilidad de los pacientes, que recién ingresan a la Fundación y deben adaptarse a las normas del hogar y empezar con el tratamiento.
- 2. Aceptar la impotencia antes las drogas y/o el alcohol:** Una vez pasa la desintoxicación y el proceso de diagnóstico, se ayuda al paciente a admitir y aceptar

que impotente ante el consumo de drogas y otras sustancias que alteran el estado de ánimo. Se le ayuda a aceptar el hecho de que su vida se ha vuelto incontrolable a causa de su adicción.

3. **Reconocer la necesidad de cambio:** Ayudar al paciente a reconocer que es necesario para su vida cambiar su conducta frente al consumo de sustancias psicoactivas. En esta fase el equipo profesional necesita transmitir al paciente la confianza de que él tiene la capacidad de hacer cambios. También es importante hacerle entender al paciente que la estructura del programa y la rutina que debe seguir son el vehículo para lograr los cambios que necesita. Esta fase está compuesta de dos partes, una de internamiento, donde el paciente aprende todo lo necesario para lograr su recuperación, y otra de recuperación donde se pone en práctica lo aprendido. Se introduce al paciente en Alcohólicos Anónimos (AA) o Narcóticos Anónimos (NA).
4. **Planear para actuar:** Ayuda al paciente a actuar, tomar decisiones y cambian las conductas que deben ser cambiadas. El propósito es ayudar al paciente a visualizar que deberá y podrá hacer cambios en su estilo de vida al poner en práctica lo aprendido durante el tratamiento. Se tomará como centro del proyecto esta fase pues la terapia que se quiere intervenir tiene como propósito el empleo de las habilidades desarrolladas a futuro.

Los pacientes que deciden ingresar a esta entidad deben permanecer un mínimo de cuatro meses en condición de interno, sin permiso alguno de salida de la Fundación; donde permanecerá durante el primer mes totalmente aislado, sin derechos a llamadas o visitas; tiempo que empleará en el trabajo en sí mismo, la reflexión de sus actos y ejecutando las actividades programadas por la Fundación. Con el paso del tiempo y de acuerdo con la evolución del paciente, se le permite

salir de la Fundación, previa autorización del psicólogo. El tiempo total del tratamiento es de un año.

Para llevar a cabo el tratamiento en los pacientes, la Fundación Hombre Vencedor ofrece una serie de recursos que ayudarán y harán parte del proceso de forma transversal a las fases del tratamiento:

- Terapias de familia
- Grupo de AA y NA
- Programa de reinserción social
- Terapias reeducativas
- Terapias espirituales
- Terapias ocupacionales

Para efectos de este proyecto se tomará la terapia ocupacional como espacio de intervención. Según la OMS, se define como terapia ocupacional

el conjunto de técnicas, métodos y actuaciones que, a través de actividades aplicadas con fines terapéuticos, previene y mantiene la salud, favorece la restauración de la función, suple los déficit invalidantes y valora los supuestos comportamentales y su significación profunda para conseguir la mayor independencia y reinserción posible del individuo en todos sus aspectos: laboral, mental, físico y social (OMS, 2016).

Se basa en el estudio de la ocupación humana y la utiliza como instrumento de intervención para lograr sus objetivos, entre ellos, la independencia de la persona, el mejoramiento de la calidad de vida, el mantenimiento de la función y el desempeño de actividades de la vida diaria. Se define como ocupación humana aquellas actividades de la vida diaria organizadas con un

valor y significado concreto para las personas dentro de un contexto y cultura determinados (Mota, 2008). Son las acciones que hacen las personas para el desempeño de sus roles, entre las cuales se encuentran aquellas relacionadas con el cuidado propio, el ocio, la participación especial, etc.

La ocupación humana está conformada por tres aspectos importantes:

1. Actividades de la vida diaria: Relacionadas con la supervivencia y el cuidado personal.
2. Actividades productivas: Aquellas que tienen que ver con la vida laboral.
3. Actividades de ocio: Son actividades relacionadas con la relajación, el esparcimiento y el crecimiento personal. Están íntimamente ligadas a la motivación y se ven definidas por las experiencias de cada persona. Desarrollan la capacidad de elección, la creatividad, el desarrollo de habilidades y la apertura de nuevos intereses (Viana Moldes, 2013). Es el medio que promueve el desarrollo y el crecimiento personal a través de la generación de experiencias significativas. Estas actividades son de libre elección, poseen una finalidad en sí mismas, son placenteras y no generan dinero. Por esta razón, este proyecto se centrará en este tipo de actividades.

Dentro de la Fundación se aplica el modelo de Ocupación Humana de Kielhofner para el desarrollo de la terapia ocupacional. Este modelo considera a los seres humanos como sistemas dinámicos y abiertos que analizan los estímulos del entorno, elaboran la información y organizan su ocupación. Está compuesta por tres factores importantes a) volición: el patrón de pensamientos y sentimientos acerca del ser como actor en el mundo, b) habituación: hábitos y roles de la persona dentro de una comunidad y contexto determinado y c) capacidad de desempeño: es la habilidad de hacer cosas, está supeditado a los componentes físicos y mentales del individuo que pueden ser mejorados o modificados por las experiencias de este a lo largo de su vida.

La Fundación brinda este tipo de terapia con el objetivo de ayudar al paciente a “mejorar su autonomía en las tareas de la vida diaria, asistir y apoyar su desarrollo hacia una vida independiente, satisfecha y productiva” (Fundación Hombre Vencedor, 2018) y llevar una vida libre de drogas empleando de actividades como las manualidades con porcelanacrón, ladrillos, dibujo de mandalas, pinturas y origami. Esta terapia se ve una vez por semana, por 4 horas y se complementa con el tiempo lúdico diario dentro de la Fundación donde realizan actividades como torneos y juegos de equipo.

1.2. Identificación de las posibles relaciones entre público objetivo, actores y factores:

La Fundación Hombre Vencedor es una entidad que brinda tratamiento a hombres de todas las edades que presentan adicción a las drogas, alcohol o que poseen problemas de comportamiento que afectan su vida diaria. Actualmente cuenta con un total de 40 pacientes aproximadamente cuyas edades están comprendidas entre los 15 y los 65 años. Está dirigida por el señor Elkin Vera Rodríguez, quien se encarga de coordinar, administrar y dirigir las actividades y recursos que se manejan dentro de la casa; posee un cuerpo de orientadores, encargados de supervisar, controlar y apoyar a los pacientes en su proceso de recuperación al brindarles apoyo y motivación; son quienes tienen mayor relación con los internos pues viven con ellos dentro de la casa-hogar, velan por el buen funcionamiento y la paz dentro de la casa así como la buena convivencia entre los pacientes; cuenta con un grupo de psicólogos que se encargan de guiar y determinar el tratamiento, tanto individual como grupal, brindan los conocimientos necesarios a nivel emocional, mental y físico a los pacientes para terminar su tratamiento de forma exitosa.

Puesto que la Fundación se rige bajo la metodología de comunidad terapéutica, las personas que ingresan a ella deben adquirir una serie de responsabilidades con el fin de trabajar sus comportamientos, para que adquiera las herramientas necesarias para determinado momento del

proceso y dentro del ámbito social en el que se desempeñará. Esto se realiza por medio de la asignación de roles que tienen una rotación mensual (Rodríguez, 2018):

- Responsable de comedor
- Responsable de aseo
- Responsable de lavandería
- Ranchero o responsable de cocina
- Inspector de casa
- Ecónomo de casa
- Supervisor de casa
- Coordinador de casa
- Guardia
- Líder de casa

1.3. Lectura de contexto en el cual se describe el marco social, cultural e histórico en el que se inscribe el proyecto:

En Colombia, según el Observatorio de Drogas de Colombia (ODC) del Ministerios de Justicia, en su “*Reporte de drogas Colombia 2017*” el 3,6% de los participantes en el estudio ha probado alguna vez en su vida algún tipo de sustancia psicoactiva. El estudio también señala que alrededor de tres millones de personas han consumido drogas ilícitas, siendo la marihuana la droga más consumida en el país con un 11, 48% de las personas del estudio. Cerca de la mitad de la población colombiana consume o ha consumido alcohol con alguna frecuencia y más de la quinta parte se encuentra en situación de riesgo o presenta problemas de dependencia. En estadísticas por departamentos, Chocó es el mayor consumidor de alcohol del país, seguido de Antioquia y el Eje Cafetero en general (Justicia, 2017). Otro estudio realizado por el Centro de

Estudios sobre Seguridad y Drogas (Cesed) de la Universidad de los Andes con participantes entre los 18 y los 35 años sobre el consumo de drogas lícitas e ilícitas arrojó que el consumo de cocaína aumentó de un 7,5% en 2013 a un 17% en 2017. El mismo estudio también muestra una disminución en la edad de primer consumo de tabaco, mientras que en 2013 era de 16,13 años en 2017 bajó a los 15,96 años (Caracol Radio, 2018).

El país ha establecido una serie de leyes y sentencias sobre el tema de las drogas, su tratamiento, porte, distribución y las entidades que se encargan de hacer seguimiento al Plan Nacional de Drogas y a velar por la protección de las personas y el establecimiento de las campañas de prevención y educación para las ellas, tanto para el uso de drogas como de tabaco y alcohol. Estas leyes son las siguiente.

- Decreto 1206 de 1973: Se crea el Estatuto Nacional de Estupefacientes.
- Ley 30 de 1986-Estatuto Nacional de Estupefacientes: Determina las competencias del *Consejo Nacional de Estupefacientes* como la responsable de la Política Nacional de Drogas, la conformación del *Comité Técnico Asesor de Prevención Nacional de la Farmacodependencia* y de los *Consejos Nacionales de Estupefacientes*, también establece algunas definiciones importantes como droga, estupefaciente, medicamento, psicotrópico, abuso, dependencia, etc., y también constituye una serie de campañas de prevención y programas educativos para las drogas, el alcohol y el tabaco.
- Sentencia C-221 de 1994: Determina la despenalización del consumo de la dosis personal, tanto en su porte como en su consumo, al argumentar que se vulnera el derecho al libre desarrollo de la personalidad.

- Ley 745 de 2002: Se establece como delito el consumo y porte de estupefacientes y sustancias que produzcan dependencia, con peligro para los menores de edad y sus familias.
- Ley 599 de 2000, artículo 381: Suministro de drogas a menores.
- Ley 1566 de 2012: Se dictan normas para garantizar la atención integral a personas consumidoras de sustancias psicoactivas y se crea el premio *“entidad comprometida con la prevención del consumo, abuso y adicción a sustancias psicoactivas”*.

1.4. Identificación de situación a transformar o intervenir:

Se presenta una oportunidad de intervención desde el diseño en las actividades que se realizan dentro de la terapia ocupacional, cuyo objetivo es el desarrollo y redescubrimiento de habilidades en los pacientes con problemas de adicción, para que se enfoquen en los intereses generales y particulares de los internos incentivándolos a fortalecer esas habilidades por medio del trabajo realizado dentro de la terapia.

2. Planteamiento del problema/oportunidad

2.1. Formulación del problema/oportunidad de diseño:

Las herramientas y trabajos realizados dentro de las terapias ocupacionales se quedan cortos a la hora de cumplir el objetivo de esta terapia que es el de desarrollar y redescubrir habilidades en los pacientes, motivándolos así a realizar actividades que los lleven a una vida libre de drogas por medio del descubrimiento de nuevos intereses y de las capacidades que cada uno tiene. Además, las actividades son repetitivas y tediosas lo que genera poco interés en los internos por participar en ellas, haciendo más lento su tratamiento.

2.2. Pregunta de investigación:

¿Cómo, por medio del co-diseño de experiencia, se pueden plantear actividades que promuevan el redescubrimiento de habilidades, dentro de la terapia ocupacional de la Fundación Hombre Vencedor de Bogotá, que sean empleadas por la terapeuta que dirige la terapia para mejorar el tratamiento de los pacientes con problemas de adicción?

2.3. Definición de variables o categorías involucradas en la situación a transformar o intervenir:

- **Habilidad:** “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.” (CORCINO, 2013)
- **Creatividad:** “La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura”. (Bolaños, 2016)
- **Terapia ocupacional:** “La Terapia Ocupacional se basa en el estudio de la ocupación humana y utiliza esta, la ocupación, como instrumento de intervención para el logro de sus objetivos, siendo el básico y fundamental conseguir la independencia de la persona” (Mota, 2008).
- **Diseño de Experiencia:** “Proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente” (Cooper, 2007)

3. Objetivos

3.1. Objetivo General:

Desarrollar las actividades hacia el redescubrimiento de habilidades corporales, espacio-visuales y lingüísticas dentro de la terapia ocupacional de la Fundación Hombre Vencedor de

Bogotá, que puedan ser empleadas por la terapeuta que dirige la actividad para mejorar el tratamiento de los pacientes con problemas de adicción

3.2. Objetivos Específicos:

- Identificar los intereses y motivaciones particulares y generales de los pacientes.
- Establecer actividades que motiven a los pacientes a descubrir sus habilidades por medio del trabajo conjunto con la terapeuta.
- Diseñar una herramienta que estimule el descubrimiento de habilidades por medio de la generación de experiencias significativas.

4. Justificación

4.1. Aportes del proyecto desde las perspectivas social, ambiental y disciplinas asociadas al proyecto:

El desarrollo del proyecto dentro de la Fundación tiene un gran impacto en la comunidad donde se va a intervenir pues sirve como un complemento al proceso que lleva cada paciente dentro del casa-hogar con respecto a la superación de su adicción a las drogas pues refuerza su sentido de comunidad y su rol dentro de ella por medio del redescubrimiento y desarrollo de habilidades que poseía y dejó de lado al momento de sumergirse en el mundo de las drogas, así como también la importancia de participar activamente en las actividades brindadas para hacer más efectivo su tratamiento. Fomenta la colaboración entre pares pues requiere que la persona interactúe activamente con los demás habitantes de la Fundación para superar su problema y ayudar a los demás en su tratamiento. También fomenta la adquisición de nuevos intereses y actividades que lo lleven a retomar el ritmo de una vida libre de drogas por medio de la introspección al momento de empezar a descubrir las habilidades que posee

Por otro lado facilita la comunicación de la persona con el terapeuta y con el grupo en general, pues este proyecto busca crear herramientas con las cuales la persona pueda expresar sus sentimientos por medios que le permitan explotar su creatividad y explorar su propio ser, mejorando así la comunicación consigo mismo.

4.2. Pertinencia disciplinar del diseño:

De acuerdo con Press y Cooper el diseño de experiencia es “el proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente” (Cooper, 2007), implica ver el mundo a través de los ojos de las personas, ponerla en un primer plano para poder entender sus necesidades generar así una vinculación más fuerte con ellos mediante la interacción del usuario con un producto creado, según estos autores, la experiencia de interacción del usuario con el producto/servicio ofrecido debe ser tan impactante que lo motive a hacer algo que antes no había pensado hacer y que se enganche con el producto.

Lakoff y Johson afirman que la comprensión del entorno de una persona es el resultado de las experiencias producidas por la interacción repetida entre las personas y su entorno. Por otro lado Hekkert y Schifferstein y Cleiren consideran que la experiencia es la “conciencia de los efectos psicológicos provocados por la interacción con un producto” así como el grado de estimulación de los sentidos a los cuales se les atribuye un significado y por ende un sentimiento específico. Se puede decir entonces que la experiencia está dada por los acontecimientos de la vida que son significativos tanto a nivel cognitivo como afectivo e involucra las relaciones con el entorno, las personas e incluso un producto o cosa determinada (ROTTA, 2013).

Por ende, estas experiencias pueden crearse deliberadamente dentro de un espacio determinado donde se involucren estos factores para generar cambios en el usuario, llevándolo a hacer cosas nuevas. Se entiende entonces que el diseñador tiene la

Responsabilidad activa en la valoración de los aspectos culturales, sociales y psicológicos, en términos generales, de las consecuencias de poner su diseño en el mundo, lo cual implica acciones evaluativas permanentes destinadas a ver cómo el producto interactúa con los usuarios en relación con el contexto social, cultural y tecnológico del que es consecuencia (ROTTA, 2013)

En consecuencia, el presente proyecto se pretende abordar desde el diseño de experiencia pues se busca generar, por medio de la interacción del usuario con el producto, el entorno en el cual se va a desarrollar el proyecto y las personas involucradas, experiencias significativas que los lleven a redescubrir las habilidades que poseen y desarrollarlas para beneficio propio y de la comunidad donde vive. Además, se busca tomar las experiencias previas de los usuarios finales del producto y orientarlas a retomar intereses y aspectos relacionados con su crecimiento personal que han dejado de lado por culpa de su adicción a las drogas.

5. Marco referencial

5.1. Estado del arte del diseño en relación a la situación a transformar o intervenir:

Contemplado como los antecedentes del tema y su desarrollo:

- **Unamo design, Diskover memory:** Es una herramienta para el trabajo terapéutico tanto en clínica como en el hogar diseñada para estimular aspectos como la planeación y realización de tareas, la comunicación y demás tareas de la vida diaria. Esta herramienta tiene como objetivo ayudar a los pacientes a reaprender a realizar actividades de la vida cotidiana y repasar conceptos básicos como los colores y las formas. El producto está diseñado para tanto para personas de la tercera edad como para niños y se puede jugar tanto en grupo como individualmente (Orozco, 2016).



Imagen 1. Unamo Design. Tomada de unamodesign.com

- **Murales de libertad, arte y callejero estudio:** Es un proyecto de reinserción social en Ecuador que busca ayudar a los presos de las cárceles a reintegrarse a la sociedad por medio del arte. Este proyecto permitía a los reclusos expresar lo que sentían y canalizar sus sentimientos negativos por medio del arte. También les daba a los presos las habilidades necesarias para poder sostenerse una vez salgan de la cárcel (arte y callejero, s.f.).



Imagen 2. Arte y callejero. Tomado de pinterest.es

- **Arte, instrumento de reinserción social en las cárceles:** Big Bang Oriental Palace es una banda conformada por diez reclusos de la cárcel de Reclusorio Oriente, es un proyecto que busca dar herramientas a estas personas para el momento de cumplir su penitencia. Esta institución carcelaria ofrece una serie de actividades artísticas tales como canto, baile, teatro y pintura. El objetivo de estos programas es “utilizar la cultura como un instrumento que garantice sus derechos culturales y para contribuir en su proceso de reinserción (Herrera, 2017).



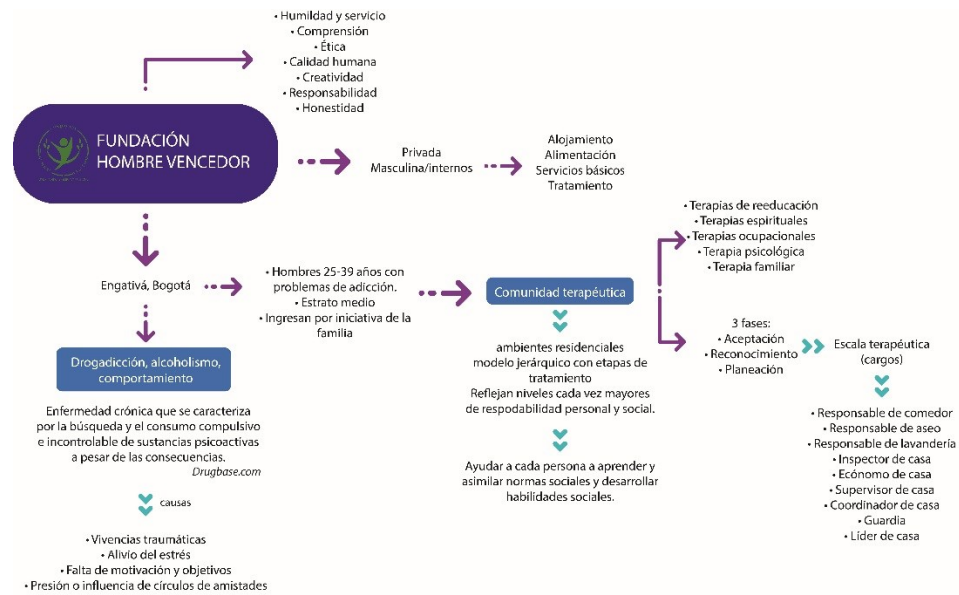
Imagen 3. Big bang Oriental Palace. Tomada de: elniversal.com.mx



Imagen 4. Obra de teatro "Esperando Godot". Tomada de: elniversal.com.mx

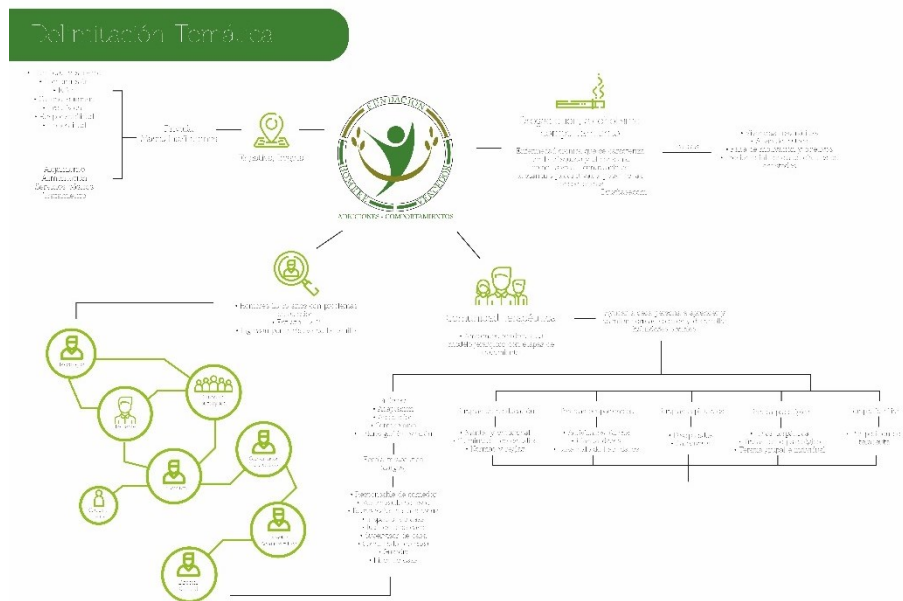
5.2. Mapas conceptuales y redes de conceptos:

- Mapa mental de delimitación temática:



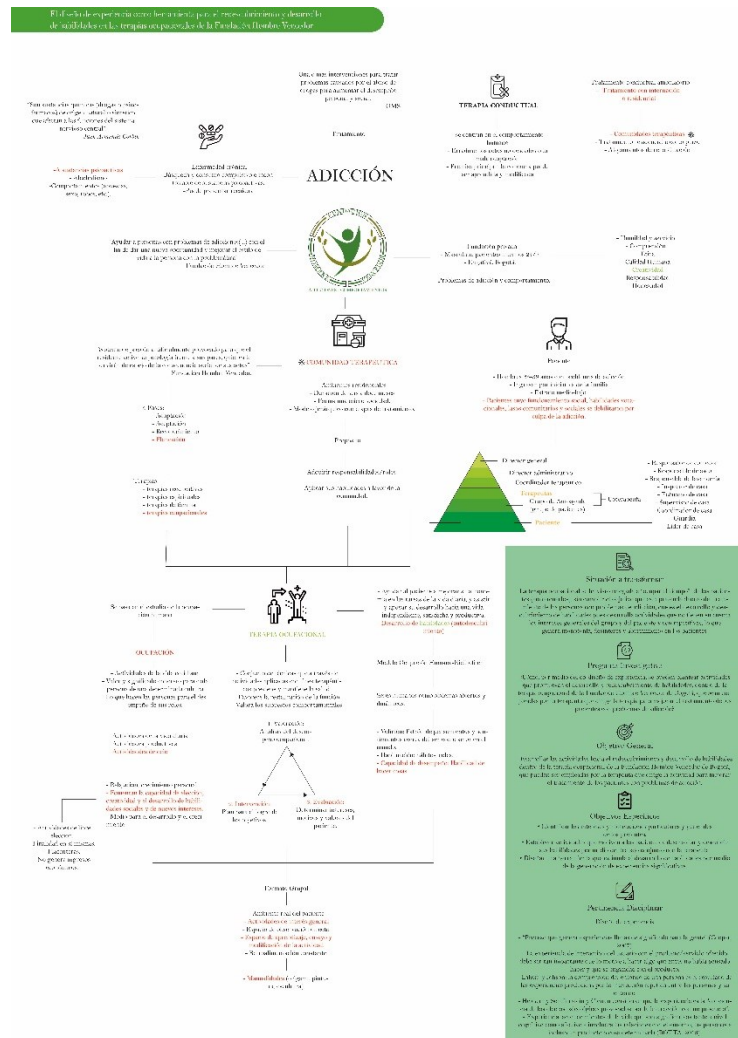
Mapa mental 1. Delimitación temática

- Mapa de la delimitación temática corregido:



Mapa mental 2. Delimitación temática corregido

- Mapa mental proyecto:



Mapa mental 3. Mapa mental proyecto

5.3. Referentes teóricos y proyectuales que alimentan el proyecto:

- **Terapia Ocupacional en el tratamiento de las adicciones, G. Rojo Mota:** Es un texto que describe detalladamente el concepto de terapia ocupacional, de qué trata la profesión y la actividad y cómo se aplica para el tratamiento de las adicciones. De acuerdo con el texto, en la terapia ocupacional para el tratamiento de las adicciones se emplea el Modelo de Ocupación Humana de Kielhofner que brinda una serie de herramientas que permiten establecer los aspectos

relacionados con la ocupación humana y define tres subsistemas internos de la persona: 1) Volición: Patrón de pensamientos y sentimientos acerca del propio ser como actor en el mundo; 2) Habitación: Consta de dos elementos que combinados permiten una mayor adaptación del ser humano, el hábito que son las tendencias adquiridas para desempeñarse en ambientes constantes o situaciones familiares y los roles que se definen como el reconocimiento de una identidad social particular y las obligaciones que conlleva; 3) Capacidad de desempeño: Es la habilidad para hacer las cosas, depende del aspecto físico, mental y la experiencia vivida.

- **El diseño de Experiencias, Augusto Forero La Rotta:** Este documento se emplea en este proyecto como referente principal para definir el diseño de experiencia, qué efectos tiene a la hora de utilizarlos para la creación de un producto/servicio determinado. También expone el punto de vista de distintos autores sobre la generación de experiencias en la personas y cómo estas se pueden crear intencionalmente para provocar un cambio de pensamiento o comportamiento en el usuario, por mínimo que sea.

5.4. Desarrollo teórico de las categorías a indagar:

Habilidad: “La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio” (CORCINO, 2013). Estas se pueden potenciar por medio de la práctica constante. El desarrollo de las habilidades abrevia formas de procesos intelectuales o mentales y van ligadas a ciertas competencias que van desde el razonamiento lógico hasta el arte y la expresión corporal o la capacidad para trabajar (wikimedia, 2014).

De acuerdo con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, donde establece la inteligencia como una capacidad que se puede desarrollar y es la capacidad para “resolver problemas o crear productos que sean valioso en uno o más ámbitos culturales” (Ferrando, 2017). Este psicólogo establece la existencia de 8 tipos de inteligencias en el ser humano que se desenvuelven en distintos ámbitos de la vida diaria: Inteligencia Verbal-Lingüística, Inteligencia Espacial Visual, Inteligencia Corporal-Kinestésica, Inteligencia Musical, Inteligencia Lógico-Matemática, Inteligencia Naturalista, Inteligencia Interpersonal e Inteligencia Intrapersonal. Cada uno de estos tipos de inteligencias están presentes en todo ser humano en mayor o menos medida y todas son susceptibles de potenciarse o desarrollarse.

Este proyecto se centrará en el redescubrimiento de habilidades en los Internos de la Fundación Hombre Vencedor, dentro de la terapia ocupacional, que estén relacionadas con las inteligencias corporal-kinestésico, verbal-lingüística y espacial-visual, a saber (Mercadé, 2012):

- Inteligencia Corporal-Kinestésico: Realizar actividades que requieran fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual, equilibrio así como el empleo de las manos para crear o hacer reparaciones y expresarse a través del cuerpo.
- Inteligencia Verbal-Lingüística: Comprender el orden y significado de las palabras en la lectura, escritura, habla y escucha. Se relaciona con el uso de las palabras para hablar y escribir con eficacia para hacerse entender o expresarse correctamente a través del uso de estas.

- **Inteligencia Espacial-Visual:** Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.

Creatividad: “La creatividad es un proceso dinámico, es una fuerza viva y cambiante del ser humano; es decir, es el motor del desarrollo personal y ha sido la base del progreso de toda cultura” (Bolaños, 2016). Está relacionado con la solución de problemas de una forma innovadora y diferente y consiste en relaciones entre dos cosas lejanas y forman parte integral de la capacidad mental de las personas. Gardner plantea que inteligencia y creatividad hacen parte de un mismo concepto donde se renuncia a lo fácil y agradable para conseguir un objetivo determinado. En pocas palabras, la creatividad funciona como un impulso de persistencia para seguir sus metas que van enfocadas a resolver problemas o crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales. (Ferrando, 2017)

Terapia ocupacional: “La Terapia Ocupacional se basa en el estudio de la ocupación humana y utiliza esta, la ocupación, como instrumento de intervención para el logro de sus objetivos, siendo el básico y fundamental conseguir la independencia de la persona” (Mota, 2008). A lo largo de este documento se ha expuesto detalladamente todo lo relacionado con esta terapia, la metodología que se emplea dentro de la Fundación y el objetivo que esta busca cumplir dentro del tratamiento de los pacientes

Diseño de Experiencia: “Proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente” (Cooper, 2007).

6. Diseño metodológico conceptual preliminar

6.1. Fases de desarrollo metodológico:

- FASE 1: (sábado, 5 de noviembre – 2 ½ horas)

Encuesta de intereses

- Objetivo:
 - Establecer los intereses particulares y generales de los pacientes
 - Identificar los campos de mayor interés de los pacientes.
 - Conocer cómo se sienten los pacientes respecto a la terapia ocupacional.
- Instrumentos: Encuesta estructurada, observación no participativa.
- FASE 2: (lunes 5 y martes 6 de noviembre – 4 horas)

Creación de actividades.

- Objetivo:
 - Establecer, junto con la terapeuta, qué actividades se pueden implementar para el desarrollo de habilidades
 - Generar actividades que estimulen la creatividad
- Instrumentos: charla con experto, procesos de co-creación (lluvia de ideas).
- FASE 3: (miércoles 6 y jueves 7 de noviembre-12 horas)

Prototipado y testeo

- Prototipo: Primer modelo que sirve como representación o simulación del producto final y que nos permite verificar el diseño y confirmar que cuenta con las características específicas planteadas (Sendakia Ingeniería, s.f.)
- Objetivo:
 - Probar el producto con el público.
 - Hacer correcciones.
- Instrumentos: Prototipado, mapa de experiencia.

6.2. Instrumentos a aplicar en la recolección de la información

- FASE 1: (sábado, 5 de noviembre – 2 ½ horas)
Encuesta estructurada, observación no participativa.
- FASE 2: (lunes 5 y martes 6 de noviembre – 4 horas)
Charla con experto, procesos de co-creación (lluvia de ideas).
- FASE 3: (miércoles 6 y jueves 7 de noviembre-12 horas)
Prototipado, mapa de experiencia.

6.3. Tabulación de información:

- FASE 1:
 - Encuesta de intereses (**Anexo 1**):
 - Se pudo evidenciar que la mayoría de los encuestados tienen altos intereses en el desarrollo de habilidades artísticas como el dibujo y la escultura
 - Muchos se sienten más cómodos expresando lo que siente por medio de las palabras que por los dibujos.
 - Todos los encuestados se sienten cómodos con la convivencia en grupo y se sienten bien socializando con sus pares.
 - Pocas personas se sienten cómodas expresando sus pensamientos o sentimientos por medio de la expresión corporal.
 - El razonamiento lógico-matemático fue el más bajo de todas las áreas encuestadas.
- FASE 2:
 - Charla con experto:

- Se estableció una estrecha relación entre el desarrollo de habilidades y las inteligencias múltiples.
- La terapeuta explicó la importancia de la estimulación creativa para el desarrollo de habilidades.
- Se explicó el tipo de actividades o dinámicas que podrías estimular el redescubrimiento de habilidades.
- Co-creación:
 - Se estableció la importancia de involucrar temas o actividades que se han realizado previamente en la terapia.
 - Actividades que involucraran la creación de un producto u objeto.
 - Se debe involucrar el trabajo en equipo
 - Actividades enfocadas en el arte y la expresión corporal y escrita.
 - Materiales que se puedan reutilizar
 - Actividades que involucren la expresión de sentimientos y el trabajo introspectivo.
- FASE 3:
 - Prototipo (**Anexo 2**):
 - Se planteó la idea de un juego que permita tanto la actividad en grupo como individual.
 - Fomente la asignación de roles dentro del grupo.
 - Actividades de creación de personajes.
 - Actividades relacionadas con interpretación.
 - Testeo:

- Se evidenció buena participación por parte de los asistentes a la terapia.
- La actividad se desarrolló con facilidad.
- La dinámica del producto se entendió fácilmente.
- Se evidenciaron problemas con el diseño y funcionamiento de la caja.
- Se evidenció la necesidad de crear un diario de campo que sirva como registro para la terapeuta.

6.4. Categorías a aplicar en la síntesis o interpretación de la información:

- **Crecimiento personal:** Son una serie de actividades que ayudan a mejorar la conciencia en uno mismo y descubrir la identidad propia con el fin de incentivar el desarrollo de las habilidades personales y la relación con otros. Tiene como objetivo mejorar la calidad de vida y ser una fuente de motivación para la realización de los sueños y metas personales. Es un proceso que dura toda la vida y requiere de constancia y trabajo personal (Psicología y Mente, s.f.).
- **Resolución de problemas:** Se define como el proceso a través del cual se pueden reconocer las señales que identifican la presencia de una dificultad o problema que hace necesario una búsqueda de información para resolver dichos problemas y escoger la mejor alternativa de solución. Es un momento donde la persona pueden mejorar continuamente y aprender en el proceso (Educar Chile, 2014).
- **Experiencias significativas:** De acuerdo con las Naciones Unidas, se define como experiencia significativa “un impacto demostrativo y tangible en la calidad de vida de las personas” ya sea por “el resultado del trabajo efectivo en conjunto entre los diferentes sectores de la sociedad: pública, privada y civil” (Naciones Unidas, 2006).

- **Metodología de clase:** Es el grupo de mecanismos o procedimientos empleados para el logro de un objetivo. Se relaciona con los métodos de enseñanza que permiten el éxito del proceso de enseñanza-aprendizaje que son necesarias para el desarrollo de un trabajo o profesión especial (Concepto Definición, 2013).

6.5. Concepto Transversal:

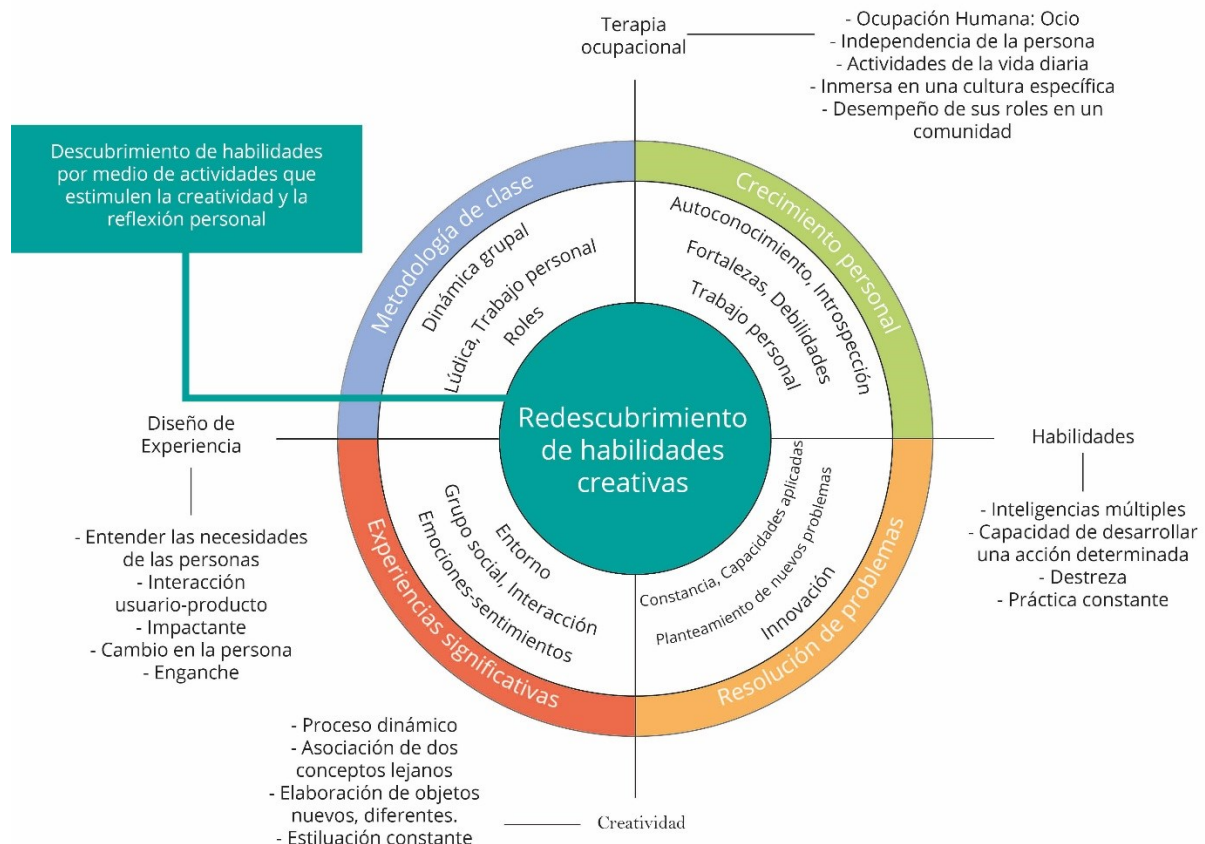


Imagen 5. Concepto Transversal

El concepto principal es el resultado de la combinación de las categorías principales (Terapia ocupacional, habilidad, creatividad y diseño de experiencia) y está enfocado a establecer la dinámica principal de clase. Como resultado se tiene la primera subcategoría, **crecimiento personal**, que va enfocado hacia el reconocimiento de las fortalezas y debilidades por medio de un trabajo personal que refuerce la capacidad de autoconocimiento e introspección en el paciente

que asiste a la *terapia ocupacional* para que así él mismo sea capaz de reconocer sus *habilidades* y hacia qué campo o área están enfocadas (inteligencias múltiples). Es efectivo para que se pueda trazar un plan de acción, establecido por la terapeuta, en el cual se fortalezcan dichas habilidades y se mejoren aquellos aspectos que la persona considera una debilidad.

La segunda subcategoría es **resolución de problemas**, pues se busca que la persona pueda poner en práctica, y a disposición de una comunidad, las *habilidades* que posee y ha ido trabajando para dar solución a problemas de forma innovadora y así mismo plantear situaciones o problemas nuevos. Para esto, es necesario que exista un estímulo y fomento constante de la *creatividad* que los haga ver el problema planteado desde otro punto y les formule retos que los haga salir de lo común.

La tercera subcategoría es **experiencias significativas**, ya que es el empleo del diseño de experiencia como una herramienta para generar experiencias en los pacientes que les sirva como medio para descubrir sus habilidades y ponerlas en práctica dentro de un entorno y situación establecidos que les permita mejorar dichas habilidades y detectar nuevas oportunidades de mejora. De esta forma se busca crear experiencias que estimulen la *creatividad* en los pacientes para que así puedan desarrollar y mejorar las habilidades vayan descubriendo a lo largo del desarrollo de la actividad.

La cuarta y última subcategoría es **metodología de clase**, que tiene en cuenta la dinámica establecida previamente dentro de la *terapia ocupacional*, actividades lúdicas que fomenten el trabajo grupal y el desarrollo de habilidades, para combinarla con la creación de experiencias que involucren el grupo social donde se desenvuelve el paciente (grupo de adictos), un entorno en común (la terapia ocupacional) y al paciente en sí mismo para crear un espacio donde la persona sea capaz de desarrollarse y poner en práctica lo aprendido.

Todo esto forma el concepto principal de este proyecto que es **redescubrimiento de habilidades creativas** que se define como el desarrollo de habilidades por medio de actividades que estimulen la creatividad y la reflexión personal.

6.6. Estrategia de diseño:

Tomando como base los hallazgos arrojados en las fases y la investigación previa. Se llegó a la conclusión de realizar un juego, que será el elemento central de la dinámica de la clase, cuyo objetivo principal será la creación de personajes o criaturas cuyas características estarán dadas por el azar. Al no saber qué característica saldrá, los jugadores deberán hacer uso de su imaginación y creatividad para crear un personaje con los recursos que se les dé.

Puesto que se hizo evidente la necesidad de involucrar temáticas o actividades vistas anteriormente en la terapia para no romper con el proceso que se lleva, se involucrarán actividades relacionadas con el modelado y la escultura. El producto también deberá tener la posibilidad de ser realizado grupal o individualmente.

Las actividades que se desarrollarán en torno a la dinámica principal perseguirán el desarrollo de habilidades artísticas relacionadas con la pintura, la escritura y la expresión corporal.

Conforme a los hallazgos encontrados en las fases metodológicas, se hizo necesaria la creación de un formato o medio de registro donde la terapeuta tenga la posibilidad de anotar las observaciones y análisis que se hacen dentro de la clase con respecto al redescubrimiento de habilidades.

7. Propuesta de diseño

7.1. Función Formal:

Para la realización y desarrollo del producto se implementaron una serie de elementos que serán parte de la imagen de este y están relacionados con las decisiones en diseño que se tomaron a partir del concepto transversal.

El logotipo del producto es una construcción geométrica que busca representar unas manos modelando un elemento. La construcción se forma a partir de una retícula que se basa en círculos y cuadrados.



Imagen 6. Retícula logotipo

Las tipografías usadas para el proyecto son: *Open Sans*, una tipografía palo seco con múltiples variaciones de línea ideal para textos por su peso visual para generar distintos tipos contraste y crear jerarquías, de ser necesario.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,,:;¿?¡!

Imagen 7. Tipografía Open Sans

La segunda tipografía que se empleó para productos es *Barokah*. Es una tipografía palo seco que simula la escritura a mano de una persona, con esto se busca representar las actividades manuales que se van a llevar a cabo con el producto.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890,,:;¿?¡!

Imagen 8. Tipografía Barokah

La paleta cromática que se escogió para la elaboración del producto se basa en las cualidades las inteligencias múltiples, también se tomó como referente la Psicología del Color de Eva Heller que establece las reacciones que tienen los colores en el cerebro y comportamiento y los significados que se le atribuyen a estos en la cultura occidental:

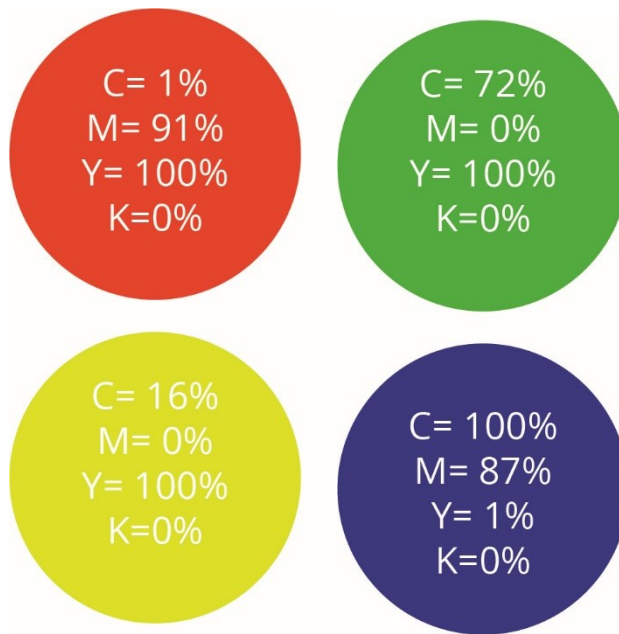


Imagen 9. Paleta de color

7.2. Función Simbólica:

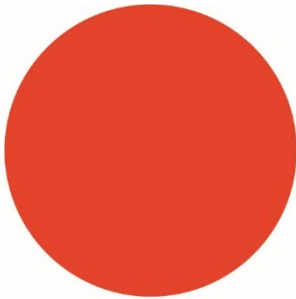
La creación y construcción del logotipo del producto representa un par de manos modelando un elemento, esto para representar la creatividad en el desarrollo de las actividades del producto, también representa el trabajo y la acción de los usuarios que requiere de todo un proceso previo y trabajo personal y grupal que los llevan a crear ese elemento en particular y permitiendo que se reflejen en los elementos creados. El nombre *Crehabidad* nace producto de la combinación de los conceptos creatividad y habilidad pues el proyecto busca que los pacientes de la Fundación Hombre Vencedor redescubran las habilidades que dejaron de lado por causa de su adicción a través de actividades que estimulen la creatividad y sirva como un espacio donde puedan hacer uso de esas habilidades.



Imagen 10. Logotipo Crehabidad

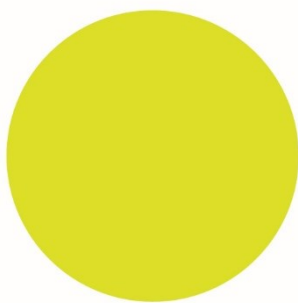
Los colores que se emplearon para la creación del se basa en las cualidades las inteligencias múltiples, también se tomó como referente la Psicología del Color de Eva Heller que establece las reacciones que tienen los colores en el cerebro y comportamiento y los significados que se le atribuyen a estos en la cultura occidental (Heller, 2000):

Rojo: Representa la alegría, el dinamismo, la pasión. En el proyecto representa las

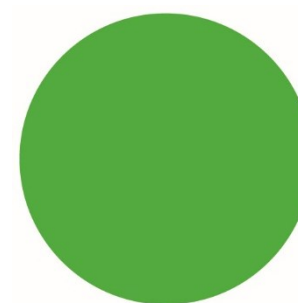


inteligencias corporal kinestésica y visual-espacial, que hacen relación al movimiento del cuerpo y su ubicación con el entorno. También simboliza el redescubrimiento de los intereses, motivaciones y habilidades por medio de las actividades y la

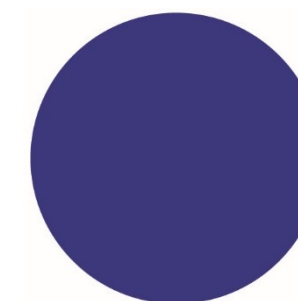
estimulación de la creatividad.



Amarillo: Simboliza el entendimiento. Se le atribuyó la representación de las inteligencias verbal, musical y matemática pues representa el manejo de diferentes lenguajes para dar solución a un problema así como el uso de los elementos que se disponen para comunicar o resolver una situación específica de forma creativa.



Verde: El color de la naturaleza, lo natural. Representa la inteligencia naturalista que representa la relación del ser humano con su entorno natural y el espacio donde habita y convive con otros.



Azul: El color de la simpatía y la armonía. Representa las inteligencias interpersonal e intrapersonal pues hace referencia a la relación y empatía con los otros y a la reflexión propia que busca detectar fortalezas y debilidades para reforzar el crecimiento personal y mejorar la relación con los otros.

Con base en lo anterior se creó un esquema para explicar los tipos de inteligencias:

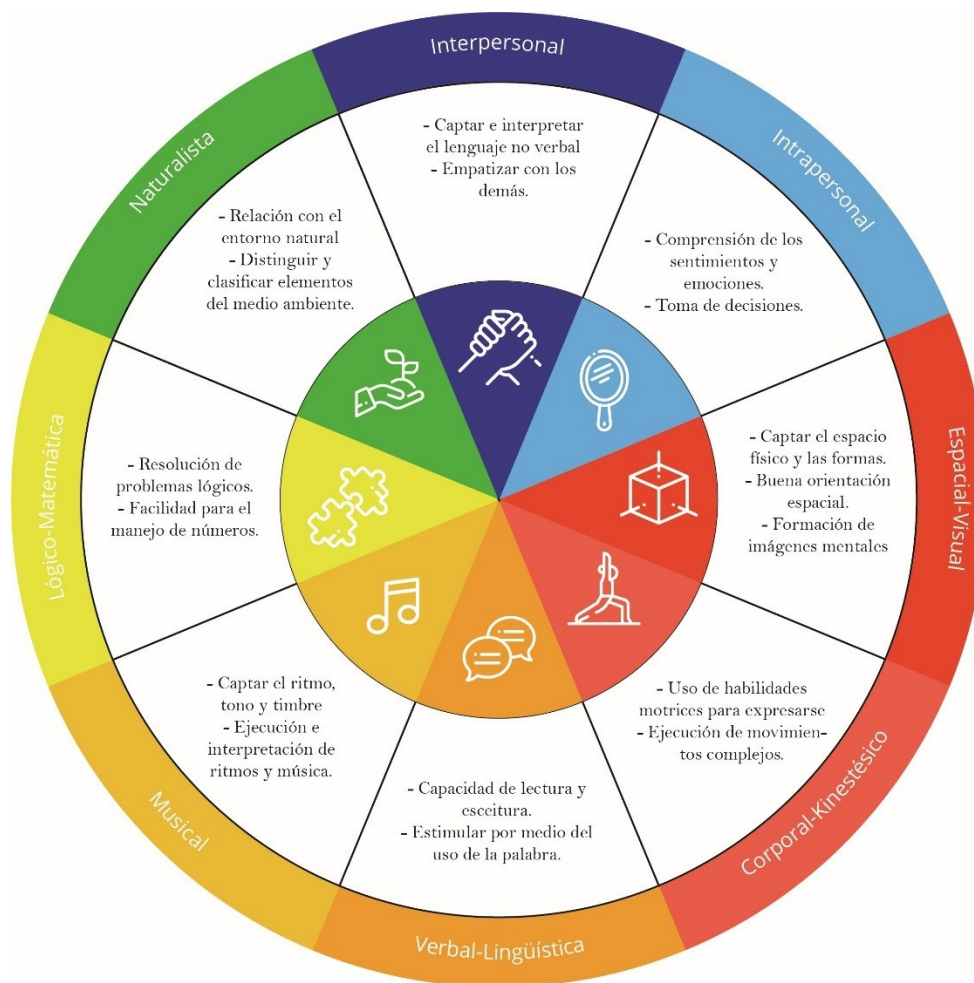


Imagen 11. Inteligencias Múltiples

7.3. Función Pragmática:

Crehabidad es una actividad lúdica que se implementa dentro de la terapia ocupacional de la Fundación Hombre Vencedor por medio de la cual los pacientes pueden redescubrir y fortalecer las habilidades haciendo uso de ejercicios que estimulen la creatividad y retén a los pacientes a dar solución a un problema de forma distinta a la convencional.

De esta forma, Crehabidad versa sobre la creación de personajes con elementos poco comunes y que son dados por el azar, de esta forma el paciente o grupo de pacientes debe hacer uso de las habilidades que posee para organizar los elementos dados y crear así un personaje distinto y que

refleje el trabajo en equipo. La actividad también permite que se pueda trabajar de forma personal para que el paciente tenga la oportunidad de expresar y reflejar sus pensamientos y sentimientos en la creación de su personaje y compartirlo con el grupo, dinámica predominante en la terapia ocupacional.

El producto busca crear experiencias que le permitan a los pacientes reencontrar y desarrollar sus habilidades pues involucra distintas actividades que involucran diversas capacidades que permiten un autoanálisis donde el paciente puede encontrar sus fortalezas y debilidades y, por medio del trabajo personal con la terapeuta, trabajar en ellas para llevarlos a dejar de lado sus adicciones y retomar el curso normal de una vida libre de drogas donde se busca el crecimiento de la persona a nivel emocional, mental y físico.

Crehabilidad funciona así:

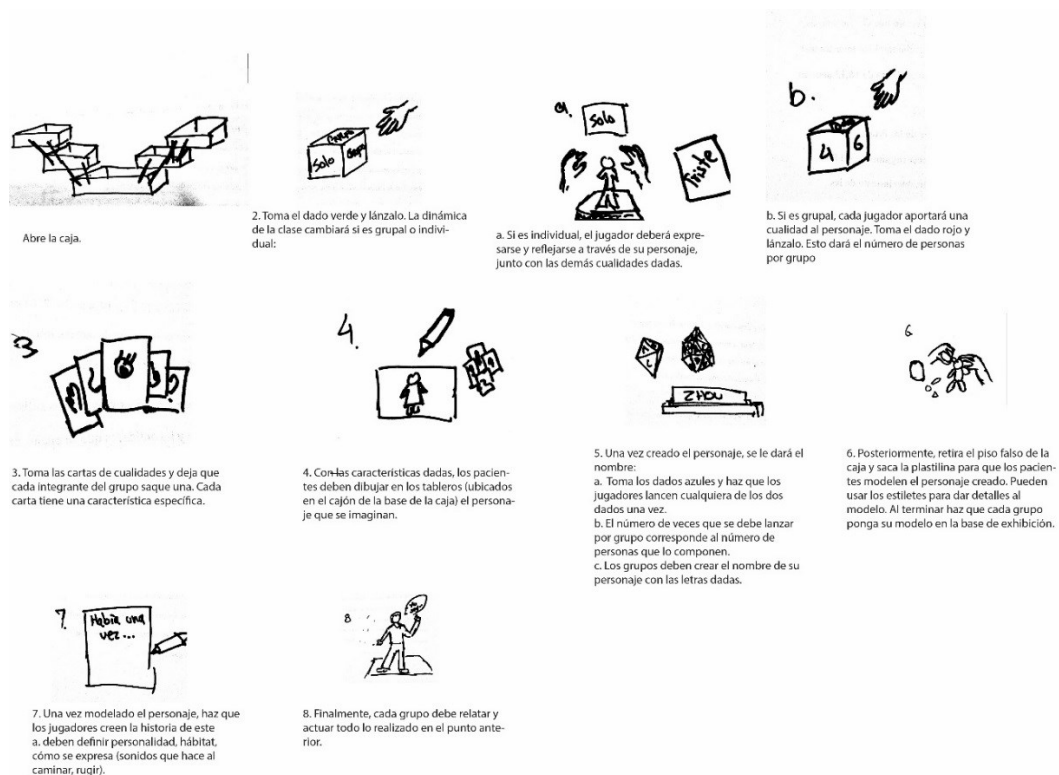


Imagen 12. Storyboard

1. Se abre la caja.
2. Se toma el dado verde y lánzalo. La dinámica de la clase cambiará si es grupal o individual:
 - a. Si es individual, el jugador deberá expresarse y reflejarse a través de su personaje, junto con las demás cualidades dadas.
 - b. Si es grupal, cada jugador aportará una cualidad al personaje. Se toma el dado rojo y se lanza. Esto dará el número de personas por grupo
3. Se toma las cartas de cualidades y se deja que cada integrante del grupo saque una. Cada carta tiene una característica específica.
4. Con las características dadas, los pacientes deben dibujar en los tableros el personaje que se imaginan.
5. Una vez creado el personaje, se le dará el nombre:
 - a. Se toma los dados azules y se hace los jugadores lancen cualquiera de los dos dados una vez.
 - b. El número de veces que se debe lanzar por grupo corresponde al número de personas que lo componen.
 - c. Los grupos deben crear el nombre de su personaje con las letras dadas.
6. Posteriormente, se utiliza la plastilina para que los pacientes modelen el personaje creado. Pueden usar los estiletes para dar detalles al modelo. Al terminar, cada grupo pone su modelo en la base de exhibición.
7. Una vez modelado el personaje, los jugadores creen la historia de este
 - a. deben definir personalidad, hábitat, cómo se expresa (sonidos que hace al caminar, rugir).

8. Finalmente, cada grupo debe relatar y actuar todo lo realizado en el punto anterior.
9. Se anota el desarrollo y observaciones que se hallaron durante la actividad.

El producto final se puede ver en el **Anexo 3**

8. Conclusiones

Con la realización y desarrollo del proyecto se pudo concluir lo siguiente:

- El desarrollo del proyecto permite aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera para ponerlos al servicio de una comunidad o público específico y dar solución a la necesidad que ellos presenten.
- Se hizo evidente que el diseño puede intervenir en una gran variedad de áreas de la vida que van más allá de la estética y la creación de productos para la comercialización.
- Se presentaron ciertas fallas en el diseño de la caja del producto que podrían ser mejoradas por un profesional de otra disciplina.
- Se pudo concluir que, para desarrollar un producto que se acerque más a dar solución a un público específico y sea más empática con ellos, es necesaria la intervención y el trabajo interdisciplinar con profesionales que tengan conocimientos y saberes que complementen el proceso y lo enriquezcan.

9. Referencias

Aciprensa. (s.f.). *¿Qué es la Drogadicción?* Obtenido de <https://www.aciprensa.com/recursos/que-es-la-drogadiccion-2426>

arte y callejero. (s.f.). *Murales de Libertad*. Obtenido de <https://www.pinterest.es/pin/388224430348491238/>

Bolaños, C. V. (2016). *La creatividad*. Obtenido de https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html

- Caracol Radio. (20 de Junio de 2018). *Se duplica el consumo de cocaína en Colombia*. Obtenido de http://caracol.com.co/radio/2018/06/20/nacional/1529515819_224318.html
- Concepto Definición. (2013). *Definición de Metodología*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/metodologia/>
- Cooper, M. P. (2007). *El diseño como experiencia*. GGDiseño.
- Corbin, J. A. (2017). *Sustancias psicoactivas: ¿qué son y cómo se clasifican?* Obtenido de <https://psicologaiymente.com/drogas/sustancias-psicoactivas>
- CORCINO, M. (2013). *HABILIDADES Y DESTREZA EN UNA PERSONA*. Obtenido de <http://www.eoi.es/blogs/madeon/2013/05/21/habilidades-y-destreza-en-una-persona/>
- Educarchile. (2014). *Área: Resolución de problemas*. Obtenido de http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0029/File/Objetos_Didacticos/TPEmpleabilidad/modulo6/Recursos_conceptuales_RESOLUCION_PROBLEMAS_%20APLICAR_ALTERNATIVAS_DE_SOLUCION.pdf
- Ferrando, P. F. (2017). *Inteligencia y creatividad*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/28106781_Inteligencia_y_creatividad
- Fundación Hombre Vencedor. (2018). Fundación Hombre Vencedor: Drogadicción-Alcohol-Comportamientos. *Presentación del programa*. Bogotá, Colombia.
- Guerri, M. (s.f.). *La Terapia Conductual: bases y fundamentos*. Obtenido de <https://www.psicoactiva.com/blog/la-terapia-conductual-bases-y-fundamentos/>
- Heller, E. (2000). *Psicología del color*.
- Justicia. (diciembre de 2017). *‘Tres millones de colombianos han probado algún tipo de droga’*. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/justicia/delitos/estudio-sobre-consumo-de-drogas-en-colombia-158136>
- Mota, G. R. (2008). Terapia Ocupacional en el tratamiento de las adicciones. *Trastornos Adictivos*, 74-104.
- Naciones Unidad. (2006). *Experiencias Significativas*. Obtenido de http://www.sedbolivar.gov.co/archivos/Experiencias_Significativas.pdf
- Naciones Unidas, oficina contra la droga y el delito. (2003). *Abuso de Drogas: tratamiento y rehabilitación*. Obtenido de https://www.unodc.org/docs/treatment/Guide_S.pdf
- National Institute on Drug Abuse NIH. (enero de 2018). *Enfoques de tratamiento para la drogadicción*. Obtenido de <https://www.drugabuse.gov/es/publicaciones/drugfacts/enfoques-de-tratamiento-para-la-drogadiccion>
- OMS. (18 de febrero de 2016). *¿Qué es la Terapia Ocupacional?* Obtenido de <https://neurorhb.com/blog-dano-cerebral/que-es-la-terapia-ocupacional/>
- Orozco, M. (31 de octubre de 2016). *Diseño como herramienta de rehabilitación*. Obtenido de <http://www.unamodesign.com/diseno-como-herramienta-de-rehabilitacion/>

Psicología y Mente. (s.f.). *Crecimiento personal: cómo transformar tu vida en 6 pasos*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/coach/crecimiento-personal-transformar-vida>

Rodríguez, E. V. (29 de Julio de 2018). Fundación Hombre Vencedor. (L. Pontón, Entrevistador)

ROTTA, A. F. (2013). *EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS*. Obtenido de <http://www.redalyc.org/html/1251/125130521009/>

Salvador, I. R. (s.f.). *Las 14 causas de la drogadicción más habituales*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/drogas/causas-de-drogadiccion>

Sendakia Ingeniería. (s.f.). *¿Qué es un prototipo y para qué sirve?* Obtenido de <https://sendekia.com/que-es-un-prototipo-y-para-que-sirve/>

Universidad Internacional de Valencia. (21 de Marzo de 2018). *Qué es una comunidad terapéutica y qué características tiene*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/una-comunidad-terapeutica-caracteristicas/>

Viana Moldes, J. (2013). *OCUPACIÓN ALIENANTE VERSUS OCUPACIÓN SIGNIFICATIVA*. Obtenido de http://www.terapia-ocupacional.com/articulos/Ocup_Alienante_vs_ocup_signi.shtml?fbclid=IwAR2EgnTS5KglE0w_x4TTLNYvU3IGMxDbSintlFgVFqMFe0efGOCuX0R9c2w

wikimedia. (2014). *CAPACIDAD, HABILIDAD Y COMPETENCIA*. Obtenido de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/bc/1._CAPACIDAD%2C_HABILIDAD_Y_COMPETENCIA.pdf

10. Anexos

1. Anexo 1: Fase 1: Encuesta de Intereses

ENCUESTA DE INTERESES

Puntúa las siguientes afirmaciones de 1 a 5 (siendo 1 el más bajo y 5 el más alto) dependiendo de lo conforme que estés con la afirmación o el interés que despierte en ti.

Me gusta el dibujo lineal	
Soy preciso y riguroso al dibujar	
Disfruto reparando cosas	
Siempre que desmonto algo puedo armarlo de nuevo	
En mi tiempo libre hago actividades manuales	
Se me facilita manejar herramientas	
Tengo la capacidad de inventar cualquier objeto	
Me gustaría dedicarme a algo relacionado con las artes o el diseño	
Aprendo rápido	
La tecnología me interesa mucho	
Total:	
Hago cálculos mentales con rapidez y exactitud	
Planeo y doy solución a problemas con facilidad	
Disfruto de las matemáticas	
Me gustan los juegos relacionados con la resolución de problemas	
Las matemáticas es una de mis áreas favoritas	
Me gusta armar rompecabezas	
Disfruto solucionando acertijos y resolviendo problemas hipotéticos	
Prefiero los números a escribir	
Me puedo ubicar fácilmente con un mapa	
Me gusta liderar equipos para solucionar problemas	
Total:	
Suelo comprender con facilidad una explicación	
Disfruto debatiendo temas con las personas	
Encuentro con facilidad las palabras para expresarme	
Encuentro sinónimos con facilidad de una palabra	
Me gusta leer	
Deduzco con facilidad significados de palabras desconocidas	
Me gustan los idiomas	
Considero el diálogo importante para el aprendizaje	
Se me facilita la escritura y la redacción	
Me gusta comunicarme con lo demás	
Total:	

Me gusta conocer gente nueva	
Me considero una persona sociable	
Si me pierdo en la calle, le pregunto a cualquier persona	
Me expreso bien en público	
Me gusta hacer exposiciones	
Considero los amigos una parte importante de la vida	
Disfruto de aprender de los demás	
Animo a los que están tristes	
Soy una figura a seguir en mi grupo	
Los demás me consideran sociable	
Total:	
Toco instrumentos con facilidad	
Me gusta escuchar música	
Me dicen que dibujo bien	
Se me facilitan los trabajos manuales	
Soy observador	
Me gusta ver monumentos cuando salgo	
Me gusta prender de arte	
Puedo hablar con facilidad de artistas famosos	
Dibujo en mis ratos libres	
Me gusta el dibujo linear	
Total:	
Me preocupa por la presentación en los trabajos	
Me considero creativo	
Me gusta vestir diferente a los demás	
Busca una solución alternativa a los problemas	
Me adapto con facilidad a los cambios	
Considero que se debe estar actualizado	
Mis amigos me consideran diferente	
Soluciono problemas con facilidad	
Me oriento fácil con un mapa	
Imagino cosas nuevas con facilidad	
Total:	

2. Anexo 2: Fase 3: Prototipado y testeo



2.1. Testeo:



3. Anexo 3: Producto Final

